



## PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

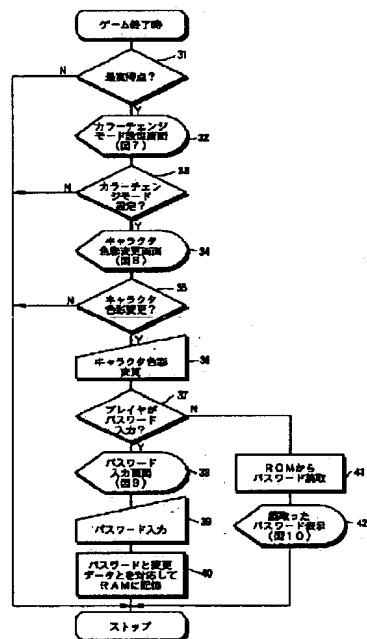
(11) Publication number: **11019335 A**(43) Date of publication of application: **26 . 01 . 99**(51) Int. Cl. **A63F 9/22**(21) Application number: **09193383**(22) Date of filing: **04 . 07 . 97**(71) Applicant: **SUKUUEA:KK DREAM  
FACTORY-:KK**(72) Inventor: **KIMURA SUSUMU**(54) **VIDEO GAME MACHINE AND METHOD OF GAME**

## (57) Abstract:

**PROBLEM TO BE SOLVED:** To prevent a player from being tired of a video game.

**SOLUTION:** In a video game, the color of the desired part of a player character is changed when the player has gotten the highest point (step 31-36). The player is required to show or input his/her password to specify the player character with the turned color (step 37-42). When the player plays the video game in the video game machine in the near future, the player is required to input his/her own password. If the password is correct, the video game is started with the player character with the part of the turned color.

COPYRIGHT: (C)1999,JPO



**VIDEO GAME MACHINE AND METHOD OF GAME**

Patent Number: **JP11019335**  
Publication date: 1999-01-26  
Inventor(s): KIMURA SUSUMU  
Applicant(s):: SUKUUEA:KK; DREAM FACTORY:KK  
Requested Patent: ☐ JP11019335  
Application Number: JP19970193383 19970704  
Priority Number(s):  
IPC Classification: A63F9/22  
EC Classification:  
Equivalents:

---

**Abstract**

---

**PROBLEM TO BE SOLVED:** To prevent a player from being tired of a video game.  
**SOLUTION:** In a video game, the color of the desired part of a player character is changed when the player has gotten the highest point (step 31-36). The player is required to show or input his/her password to specify the player character with the turned color (step 37-42). When the player plays the video game in the video game machine in the near future, the player is required to input his/her own password. If the password is correct, the video game is started with the player character with the part of the turned color.

---

Data supplied from the esp@cenet database - I2

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平11-19335

(43) 公開日 平成11年(1999) 1月26日

(51) Int.Cl.<sup>8</sup>

A 6 3 F 9/22

識別記号

F I

A 6 3 F 9/22

C

B

H

審査請求 未請求 請求項の数12 F D (全 12 頁)

(21) 出願番号

特願平9-193383

(22) 出願日

平成9年(1997) 7月4日

(71) 出願人 391049002

株式会社スクウェア

東京都目黒区下目黒1丁目8番1号

(71) 出願人 597065891

株式会社ドリームファクトリー

東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー

(72) 発明者 木村 進

東京都目黒区下目黒1丁目8番1号 株式会社ドリームファクトリー内

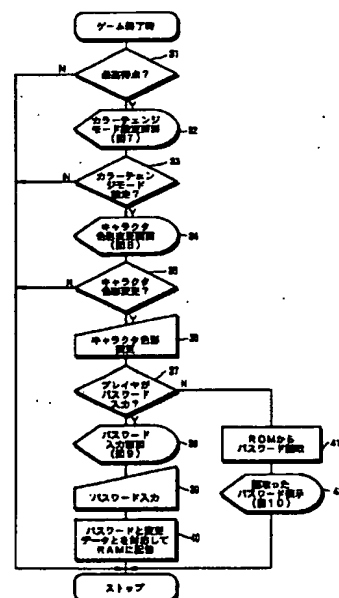
(74) 代理人 弁理士 牛久 健司 (外1名)

(54) 【発明の名称】 ビデオ・ゲーム装置および方法

(57) 【要約】

【目的】 ビデオ・ゲームからプレイヤーが飽きるのを防ぐ。

【構成】 ビデオ・ゲームにおいてプレイヤーが最高得点をとったときに、プレイヤー・キャラクターの所望の部位の色を変更する(ステップ31~36)。変更した色のプレイヤー・キャラクターを特定するためのパスワードを表示またはプレイヤーに入力させる(ステップ37~42)。そのプレイヤーが後日、そのビデオ・ゲーム装置でビデオ・ゲームを行うときにパスワードを入力させる。正当なパスワードであれば、変更された色の部位をもつプレイヤー・キャラクターによってビデオ・ゲームが行われる。



BEST AVAILABLE COPY

## 【特許請求の範囲】

【請求項1】 ゲーム制御データにもとづいてプレイヤ・キャラクタ、敵キャラクタおよび背景画面を表示装置の表示画面上に表示し、動作指令にตอบสนองして、表示されているプレイヤ・キャラクタの行動を制御するビデオ・ゲーム装置において、ビデオ・ゲーム装置の操作に関連して、プレイヤ・キャラクタ、敵キャラクタおよび背景画面のうちの少なくとも一つに関するゲーム制御データを変更するゲーム制御データ変更手段、上記ゲーム制御データ変更手段によって変更されたゲーム制御データと、この変更されたゲーム制御データを特定するためのパスワードとを対応して記憶する記憶手段、ならびにパスワードが入力されたことにより入力されたパスワードによって特定される変更されたゲーム制御データを上記記憶手段から読出し、読み出されたゲーム制御データにもとづくプレイヤ・キャラクタ、敵キャラクタおよび背景画面を表示装置の表示画面上に表示する表示制御手段、を備えたビデオ・ゲーム装置。

【請求項2】 上記パスワードをユーザが入力するためのパスワード入力手段をさらに備え、上記記憶手段が、上記パスワード入力手段から入力されたパスワードと変更されたゲーム制御データとを対応して記憶するものである、請求項1に記載のビデオ・ゲーム装置。

【請求項3】 ビデオ・ゲーム操作開始指令が与えられることにより、上記パスワード入力を促すためのメッセージを上記表示装置に表示するメッセージ表示制御手段、をさらに備えた請求項2に記載のビデオ・ゲーム装置。

【請求項4】 上記メッセージ表示制御手段が、パスワード入力メッセージ画面呼出指令が与えられることにより、上記メッセージを上記表示装置に表示するものである、請求項3に記載のビデオ・ゲーム装置。

【請求項5】 ゲーム制御データの変更に関連して、上記パスワードをビデオ・ゲーム装置が決定するパスワード決定手段をさらに備え、上記記憶手段が、上記パスワード決定手段により決定されたパスワードと、変更したゲーム制御データとを対応して記憶するものである、請求項1に記載のビデオ・ゲーム装置。

【請求項6】 変更のためのゲーム制御データが上記記憶手段にあらかじめ記憶されており、上記記憶手段に記憶されているゲーム制御データの中から少なくとも1つのゲーム制御データを選択する選択手段をさらに備え、上記記憶手段が、上記選択手段によって選択されたゲーム制御データと、この選択されたゲーム制御データを特定するためのパスワードとを対応して記憶するものである、請求項1に記載のビデオ・ゲーム装置。

【請求項7】 ゲーム制御データにもとづいてプレイヤ・キャラクタ、敵キャラクタおよび背景画面を表示装置の表示画面上に表示し、動作指令にตอบสนองして、表示されているプレイヤ・キャラクタの行動を制御するビデオ・

ゲーム装置において、ビデオ・ゲーム装置の操作に関連して、プレイヤ・キャラクタ、敵キャラクタおよび背景画面のうちの少なくとも一つに関するゲーム制御データを変更し、変更されたゲーム制御データと、この変更されたゲーム制御データを特定するためのパスワードとを対応して記憶し、パスワードが入力されたことにより入力されたパスワードによって特定される変更されたゲーム制御データにもとづくプレイヤ・キャラクタ、敵キャラクタおよび背景画面を表示装置の表示画面上に表示してビデオ・ゲームを行なう、ビデオ・ゲーム方法。

【請求項8】 上記パスワードをユーザが入力し、入力されたパスワードと変更されたゲーム制御データとを対応して記憶する、請求項7に記載のビデオ・ゲーム方法。

【請求項9】 ビデオ・ゲーム操作開始指令が与えられることにより、上記パスワード入力を促すためのメッセージを上記表示装置に表示する、請求項8に記載のビデオ・ゲーム方法。

【請求項10】 パスワード入力メッセージ画面呼出指令が与えられることにより、上記メッセージを上記表示装置に表示するものである、請求項9に記載のビデオ・ゲーム方法。

【請求項11】 ゲーム制御データの変更に関連して、上記パスワードをビデオ・ゲーム装置が決定し、決定されたパスワードと、変更したゲーム制御データとを対応して記憶する、請求項7に記載のビデオ・ゲーム方法。

【請求項12】 変更のためのゲーム制御データがあらかじめ記憶されており、記憶されているゲーム制御データの中から少なくとも1つのゲーム制御データを選択し、選択されたゲーム制御データと、この選択されたゲーム制御データを特定するためのパスワードとを対応して記憶する、請求項7に記載のビデオ・ゲーム方法。

## 【発明の詳細な説明】

【0001】

【技術分野】 この発明は、ゲーム制御データにもとづいてプレイヤ・キャラクタ、敵キャラクタおよび背景画面を表示装置の表示画面上に表示し、動作指令にตอบสนองして、表示されているプレイヤ・キャラクタの行動を制御するビデオ・ゲーム装置および方法に関する。

【0002】

【背景技術】 ビデオ・ゲームの一例には、動作指令ボタンなどから与えられる動作指令にもとづいて表示装置の表示画面に表示されているプレイヤ・キャラクタの行動を制御するものがある。ビデオ・ゲームにはロール・プレイング・ゲームのようにプレイヤの代わりにプレイヤ・キャラクタが表示画面上で物語上の何らかの目的の達成を目指して行動するものなどがある。

【0003】 このようなビデオ・ゲームではあらかじめ定められたゲーム・プログラムにしたがってゲームが行われる。ビデオ・ゲームに登場するプレイヤ・キャラク

10

20

30

40

50

た、敵キャラクタ、背景画面などのゲーム環境はゲーム制御データにしたがってあらかじめ定められている。プレイヤーは、ゲーム制御データによって定まるゲーム環境においてビデオ・ゲームを繰り返すこととなる。

【0004】しかしながら、ゲーム環境はあらかじめ定められているのでそのゲーム環境で何度かビデオ・ゲームを繰り返し行くと、そのビデオ・ゲームから飽きてしまうことがある。

【0005】

【発明の開示】この発明は、プレイヤーがビデオ・ゲームから飽きないようにすることを目的とする。

【0006】この発明によるビデオ・ゲーム装置は、ゲーム制御データにもとづいてプレイヤー・キャラクタ、敵キャラクタおよび背景画面を表示装置の表示画面上に表示し、動作指令に回答して、表示されているプレイヤー・キャラクタの行動を制御するビデオ・ゲーム装置において、ビデオ・ゲーム装置の操作に関連して、プレイヤー・キャラクタ、敵キャラクタおよび背景画面のうちの少なくとも一つに関するゲーム制御データを変更するゲーム制御データ変更手段、上記ゲーム制御データ変更手段によって変更されたゲーム制御データと、この変更されたゲーム制御データを特定するためのパスワードとを対応して記憶する記憶手段、ならびにパスワードが入力されたことにより入力されたパスワードによって特定される変更されたゲーム制御データを上記記憶手段から読み出し、読み出されたゲーム制御データにもとづくプレイヤー・キャラクタ、敵キャラクタおよび背景画面を表示装置の表示画面上に表示する表示制御手段を備えていることを特徴とする。

【0007】この発明は上記ビデオ・ゲーム装置に適したビデオ・ゲーム方法も提供している。この発明によるビデオ・ゲーム方法は、ゲーム制御データにもとづいてプレイヤー・キャラクタ、敵キャラクタおよび背景画面を表示装置の表示画面上に表示し、動作指令に回答して、表示されているプレイヤー・キャラクタの行動を制御するビデオ・ゲーム装置において、ビデオ・ゲーム装置の操作に関連して、プレイヤー・キャラクタ、敵キャラクタおよび背景画面のうちの少なくとも一つに関するゲーム制御データを変更し、変更されたゲーム制御データと、この変更されたゲーム制御データを特定するためのパスワードとを対応して記憶し、パスワードが入力されたことにより入力されたパスワードによって特定される変更されたゲーム制御データにもとづくプレイヤー・キャラクタ、敵キャラクタおよび背景画面を表示装置の表示画面上に表示してビデオ・ゲームを行なうことを特徴とする。

【0008】この発明によると、ビデオ・ゲーム装置の操作に関連して（例えば、プレイヤーがそのゲームの最高得点を達成した場合、ロール・プレイング・ゲームで連続して敵キャラクタを数人勝ち続けた場合など）、上記

ゲーム制御データが変更される。変更されたゲーム制御データはその変更されたゲーム制御データを特定するためのパスワードと対応して記憶される。パスワードが入力されるとそのパスワードによって特定される変更されたゲーム制御データが読み出され、変更されたゲーム制御データにもとづくプレイヤー・キャラクタ、敵キャラクタおよび背景画面が表示され、ビデオ・ゲームが行われる。

【0009】ゲーム制御データには、プレイヤー・キャラクタの色（全身でもよいし、頭、腕などの一部でもよい）、プレイヤー・キャラクタの着衣の色（着衣すべてでもよいし、上着、ズボンなど着衣の一部でもよい）、敵キャラクタの色、背景画面の色などを制御するデータがある。変更されたゲーム制御データによってそのプレイヤー固有のプレイヤー・キャラクタ、敵キャラクタ、背景画面などが作成される。プレイヤー固有のプレイヤー・キャラクタなどのゲーム環境によってビデオ・ゲームを行なうことができるので、プレイヤーはプレイヤー固有のプレイヤー・キャラクタなどのゲーム環境に親近感を覚え、プレイヤーはビデオ・ゲームから飽きない。

【0010】パスワードは、プレイヤー自身が入力するようにしてもよい。この場合にはプレイヤーによって入力されたパスワードと変更したゲーム制御データとを対応して記憶することとなる。

【0011】パスワードは、ゲーム制御データの変更に関連して、ビデオ・ゲーム装置が決定してもよい。この場合は、ビデオ・ゲーム装置が決定したパスワードと変更したゲーム制御データとを対応して記憶する。

【0012】ゲーム制御データの変更は、変更のためのゲーム制御データをあらかじめ複数記憶しておき、その複数のゲーム制御データの中から少なくとも1つのゲーム制御データを選択することにより実現できる。この場合は、選択されたゲーム制御データとこのゲーム制御データを特定するためのパスワードとを対応して記憶する。

【0013】ゲーム制御データを変更して、変更したゲーム制御データの制御のもとでのビデオ・ゲームを行なう場合にはゲーム操作開始指令に回答して、上記パスワード入力を促すためのメッセージを上記表示装置に表示すればよい。プレイヤーは、このメッセージを見ることによりパスワード入力により変更したゲーム制御データでのビデオ・ゲームを行なうことができることを認識できる。このようなメッセージは、呼び出し指令に回答して上記表示装置に表示してもよい。

【0014】

【実施例の説明】図1はこの発明の実施例を示すもので、ビデオ・ゲーム装置の斜視図である。

【0015】この実施例によるビデオ・ゲーム装置1は、後述のようにプレイヤーが最高得点を取るによりプレイヤー・キャラクタの色（ゲーム制御データ）を変更

でき、以後、その変更された色のプレイヤ・キャラクタを用いてビデオ・ゲームを行うことができるものである。ビデオ・ゲーム装置1は、一般的にゲーム・センターに置かれる。

【0016】ビデオ・ゲーム装置1の前面上方には表示装置2が設けられている。この表示装置2の表示画面にプレイヤの動作指令に応じて動くプレイヤ・キャラクタが表示され、ビデオ・ゲームが行われる。

【0017】ビデオ・ゲーム装置1の前面のほぼ中央部分には前面に張り出した操作部10が形成されている。

【0018】ビデオ・ゲーム装置1の操作部10には、図2に拡大して示されているように、8方向レバー11、スタート・ボタン12、Aボタン、Bボタン、CボタンおよびDボタンが含まれている。8方向レバー11は、前、後、左、右、左前、左後、右前および右後に倒れる。8方向レバー11の動きによりビデオ・ゲーム装置1のビデオ・ゲームを行なうときに表示画面2に表示されるプレイヤ・キャラクタの動く方向が特定される。Aボタン、Bボタン、CボタンまたはDボタンが押されることによりビデオ・ゲームのキャラクタの腕、足などの動きが特定される。さらにこれらのレバー11およびボタンを用いて後述のようにキャラクタの色を変える場合に、色を変えるキャラクタの部位および変えるべき色が特定される。ゲーム前においては、Aボタンは決定ボタン、Bボタンはキャンセル・ボタンの役割もする。ビデオ・ゲーム装置1は一人プレイおよび二人プレイが可能であるため、8方向レバー11、スタート・ボタン12、Aボタン、Bボタン、CボタンおよびDボタンが2組設けられている。

【0019】ビデオ・ゲーム装置1の前面のほぼ中央部において右側にはコイン投入口15およびコイン返却ボタン17が設けられている。また、ビデオ・ゲーム装置1の前面下方の右側にはコイン返却口16が形成されている。

【0020】図3は、ビデオ・ゲーム装置の電気的構成の一部を示すブロック図である。

【0021】ビデオ・ゲーム装置1の全体の動作は、CPU20によって統括される。CPU20には、ROM21およびRAM22が接続されている。ROM21には、CPU20の実行プログラムならびに色を変えるキャラクタの部位および変えるべき色の多数の組合せと、その組合せでのキャラクタを表示画面上に表示させてビデオ・ゲームを行なうときにビデオ・ゲーム装置1に入力するパスワードが多数の組合せに対応して記憶されている。ROM21に記憶されている内容の一部が図4に示されている。さらにROM21には後述する表示画面を表すデータも記憶されている。RAM22にはパスワードをユーザが入力する場合に、ユーザが指定した色を変えるキャラクタの部位および変えるべき色とそのキャラクタによってビデオ・ゲームを行なうときに表示画面

上に表示させるときに入力されるパスワードとの組合せが記憶される。RAM22に記憶されている内容の一部が図5に示されている。

【0022】ROM21に記憶されている実行プログラムがCPU20に読み取られ、この動作プログラムにもとづいてCPU20によって画像発生回路23が制御される。これにより表示装置2の表示画面上には実行プログラムによって規定されるビデオ・ゲーム画面が表示される。

【0023】操作部10の操作信号はCPU20に入力する。この操作部10の操作信号に応じて、表示画面上に表示されているユーザのキャラクタが動作する。

【0024】図6は、ビデオ・ゲームに登場するキャラクタの色の色の変更処理を示すフローチャートである。図7から図10はビデオ・ゲーム装置1の表示画面の一例を示している。

【0025】ユーザがビデオ・ゲームを行い、ビデオ・ゲームが終了することにより図6に示す処理が開始する(ステップ31)。ビデオ・ゲームが終了し、そのユーザの得点が今までの最高得点だった場合には、ビデオ・ゲーム装置1の表示画面には図7に示すようなカラー・チェンジ・モード設定画面が表示される(ステップ32)。

【0026】カラー・チェンジ・モード設定画面には、領域A1および領域A2が含まれている。領域A1には「YES」の文字が表示されている。領域A2には「NO」の文字が表示されている。8方向レバー11を左側に倒すと、領域A1が点灯する。8方向レバー11を右側に倒すと、領域A2が点灯する。領域A1を点灯させているときにスタート・ボタン12が押されると、カラー・チェンジ・モードに移行する(ステップ33でYES)。

【0027】カラー・チェンジ・モードに移行すると、ビデオ・ゲーム装置1の表示画面は図8に示すようにキャラクタ色彩変更画面が表示される(ステップ34)。

【0028】キャラクタ色彩変更画面には、領域A4、A5、A6およびA7ならびに簡略化されたキャラクタCHが表示されている。領域A4には、色を変更させる部位が表示される。領域A5、A6およびA7には変更させる色の割合が表示される。領域A5は、変更する色のうち赤色の割合を表示するものであり、領域A6は、変更する色のうち緑色の割合を表示するものであり、領域A7は、変更する色のうち青色の割合を表示するものである。

【0029】8方向レバー11を左または右に倒すことにより、領域A4に表示されるキャラクタの部位が変更される。スタート・ボタン12が押されることにより、領域A4に表示されている部位が色を変える部位として決定される。8方向レバー11を後に倒すことにより領域A5、A6およびA7の点灯が上に移動し、8方向レ

10

20

30

40

50

バー11を前に倒すことにより領域A5、A6およびA7の点灯が下に移動する。Aボタンを押すことによりその押し下げに回答して、領域A5、A6およびA7内に表示される数値が大きくなる。Bボタンを押すことによりその押し下げに回答して、領域A5、A6およびA7内に表示される数値が小さくなる。スタート・ボタン12が押されることにより、スタート・ボタン12が押されたときに領域A5、A6またはA7のうち点灯している領域の数値が変更する色の割合として決定する(ステップ35、36)。

【0030】色を変更するキャラクタの部位およびその色が決定すると、キャラクタ色彩変更画面に簡単化して表示されているキャラクタCHの対応する部位が変更する色に併せて変更する。これにより、ユーザは、キャラクタのどの部位をどのような色に変更したかを目で見確認できることとなる(図6においてはボディが変更する部位であり、ハッチングで示されている)。

【0031】後述のように、変更された色のキャラクタによってビデオ・ゲームを行うときには、その色のキャラクタを呼び出すためにプレイヤによってパスワードが

入力される。このパスワードをユーザが決定して入力するビデオ・ゲーム装置1かビデオ・ゲーム装置1にあらかじめ記憶されているパスワードを用いるビデオ・ゲーム装置1かが判断される(ステップ37)。

【0032】ユーザ自身がパスワードを決定して入力するビデオ・ゲーム装置1の場合には(ステップ37でYES)、ビデオ・ゲーム装置1の表示画面には図9に示すようなパスワード入力画面が表示される(ステップ38)。

【0033】パスワード入力画面には、領域A10、A11およびA12が含まれている。領域A10にはユーザが入力したパスワードが表示される。領域A11にはアルファベットおよび「取り消し」の文字が表示される。

また文字を特定するためのフレームFも表示される。領域A12には「決定」の文字が表示される。

【0034】8方向レバー11を前後左右に動かすことにより領域A11内に表示されているフレームFも領域A11内において前後左右に動き、フレームFによって囲む文字が変わる。Aボタンが押されることにより、フレームFにより囲まれた文字がパスワードを構成する文字の1つとして確定する。パスワードを構成する文字が確定すると、その文字が領域A10に表示される。このようにして入力した文字を取り消す場合には、フレームFが「取り消し」の文字を囲むように8方向レバー11を動かす。「取り消し」の文字がフレームFによって囲まれているときにAボタンが押されると、入力されているパスワードの最後の文字が消去される。パスワードを構成する文字のすべてがユーザによって入力されると、領域A12内が点灯する。これによりパスワードが決定する(ステップ39)。ユーザは、入力したパスワード

を紙に記録し、後にそのビデオ・ゲーム装置1でビデオ・ゲームを行い、ユーザが変更した色のキャラクタを表示させてビデオ・ゲームを行なうときはそのパスワードをビデオ・ゲーム装置1に入力することとなる。パスワードを入力し、ビデオ・ゲームを行なう処理について詳しくは後述する。

【0035】ユーザが入力したパスワードとそのパスワードを入力したときに設定されたキャラクタの色を変更する部位および変更する色の組合せを表す変更データは、図5に示すようにRAM22に記憶される(ステップ40)。

【0036】ビデオ・ゲーム装置1が、ユーザがパスワードを決定し入力するものではない装置の場合は(ステップ37でNO)、ユーザが色彩を変更する部位およびその変更した色の組合せに対応するパスワードがROM21(図4参照)から読み出される(ステップ41)。

【0037】ROM21から読み出されたパスワードは図10に示すように表示画面の領域A14内に表示される(ステップ42、たとえばプレイヤ・キャラクタのボディを青にした場合はパスワードとして「AAAA」が表示される。)。ユーザは表示画面に表示されたパスワードを紙に記録しユーザ自身で変更した色の部位を有するキャラクタを表示してビデオ・ゲームを行なうときにそのパスワードを入力することとなる。

【0038】図11は、ビデオ・ゲーム装置1によるビデオ・ゲームを開始するときの処理手順を示すフローチャートである。ビデオ・ゲーム装置1にコインが投入することによりこの処理に移行する。

【0039】ユーザがパスワードを決定し、決定したパスワードによって特定される色のキャラクタでビデオ・ゲームを行う場合は、ユーザから入力されたパスワードは、最高得点を得たビデオ・ゲーム装置1のRAM22に記憶されているのであるからその最高得点を得たビデオ・ゲーム装置1においてビデオ・ゲームを行う。ユーザがパスワードを決定し、入力したものではない場合は、ビデオ・ゲーム装置1のROM21にパスワードが記憶されているのであるから(同一種類のビデオ・ゲーム装置1には、パスワードとそのパスワードによって特定されるキャラクタの色およびその部位と組合せが同一のものに規定されている)同一種類のビデオ・ゲーム装置1であれば異なる装置1においてもユーザが決定した色の部位をもつキャラクタを用いてビデオ・ゲームが可能となる。

【0040】まず、ビデオ・ゲーム装置1の表示画面には図12に示すようなタイトル画面が表示される(ステップ51)。

【0041】タイトル画面には領域A16および領域A17が含まれている。領域A16には「START」の文字が表示され、領域A17には「パスワード」の文字が表示されている。8方向レバー11を後に倒すことに

より、領域A16が点灯し、8方向レバー11を手前に倒すことにより領域A17が点灯する。

【0042】領域A16が点灯している状態でスタート・ボタン12が押されると(ステップ52でNO)、表示画面はビデオ・ゲームのキャラクタ・セレクト画面となりビデオ・ゲームに表示するキャラクタが選択される(ステップ57)。この後ビデオ・ゲームが開始する(ステップ58)。

【0043】領域A17が点灯している状態でスタート・ボタン12が押されると(ステップ52でYES)、表示画面は、図9に示すようなパスワード入力画面となる(ステップ53)。ユーザによって上述したように8方向レバー11とスタート・ボタン12とを用いて、パスワードが入力される(ステップ54)。

【0044】入力されたパスワードが、ROM21またはRAM22に記憶されているパスワードのいずれかと一致すれば、入力されたパスワードが正当なパスワードとして認められる(ステップ55でYES)。正当なパスワードであれば、そのパスワードによって特定される色の部位を有するキャラクタが表示画面上に表示され(ステップ56)、そのキャラクタを用いたビデオ・ゲームが開始される(ステップ58)。ユーザによって入力されたパスワードがROM21またはRAM22に記憶されているいずれのパスワードとも一致しなければ

(ステップ55でNO)、正当なパスワードでないと判断され、キャラクタ・セレクト画面が表示される(ステップ57)。ユーザは、キャラクタ・セレクト画面に表示された複数のキャラクタの中から所望のキャラクタを選択し、選択したキャラクタを表示画面上に表示し、ビデオ・ゲームを開始することとなる(ステップ58)。

【0045】図13は、他の実施例を示すものでビデオ・ゲーム開始時の処理手順を示すフローチャートである。この図において図11に示すものと同一の処理については同一符号を付して説明を省略する。図14は、表示画面の一例を示している。

【0046】ビデオ・ゲーム装置1にコインが投入されることにより、図13に示す処理が開始される。

【0047】ビデオ・ゲーム装置1の表示画面には図14に示すようなキャラクタ・セレクトおよびパスワード入力表示画面が表示される(ステップ61)。この表示画面には図9に示すようなパスワード入力画面において表示される領域A10、A11およびA12に加えて、キャラクタ・セレクト領域A16が表示される。キャラクタ・セレクト領域A16にはビデオ・ゲームにおいてユーザが操作することのできる複数のキャラクタが表示される。

【0048】Bボタンが押されない限り、ユーザがパスワードを入力し、その入力したパスワードによって特定されるキャラクタを用いてゲームを行うと判断される。この場合、パスワード入力画面がユーザによって選択さ

れたものとみなされ、パスワードの入力が有効とされる(ステップ62でYES)。この後は、図9において説明した処理と同様なのでこれ以上の重複説明を省略する。

【0049】Bボタンが押されると、パスワード選択画面は選択されないものとみなされ(ステップ62でNO)、ユーザによってキャラクタが選択される(ステップ63)。8方向レバー11を左右に倒すと、その倒した方向に応じてキャラクタ・セレクト領域A16に一つ一つ異なるキャラクタが表示される。所望のキャラクタがキャラクタ・セレクト領域A16に表示されている状態でユーザによってAボタンが押されると、そのキャラクタがユーザによって選択されたものとされる。このようにして選択されたキャラクタによってビデオ・ゲームが開始される(ステップ58)。

【0050】図15はさらに他の実施例を示すもので、ビデオ・ゲームの開始時の処理手順を示すフローチャートである。この図において図11または図13に示すものと同一の処理については同一符号を付して説明を省略する。また図16は、表示画面の一例を示している。

【0051】図15に示す処理においても、ユーザによってビデオ・ゲーム装置1にコインが投入されることによりこの処理が開始する。

【0052】まず、ビデオ・ゲーム装置1の表示画面には図16に示すようなキャラクタ・セレクト画面が表示される(ステップ71)。このキャラクタ・セレクト画面には図14に示すキャラクタ・セレクトおよびパスワード入力画面に表示されるようなキャラクタ・セレクト領域A16が含まれている。ただし、パスワード入力のための領域A1、A11およびA12は表示されない。

【0053】図15に示す処理では隠しモード処理があり、図16に示すキャラクタ・セレクト画面が表示されているときに操作部12において特定のパスワード入力画面呼出操作が行われると図14に示すようなキャラクタ・セレクトおよびパスワード入力画面が表示される(ステップ72でYES、ステップ73)。キャラクタ・セレクト画面が表示されると正当なパスワードを入力することにより、そのパスワードにしたがったキャラクタが表示画面上に現れ、そのキャラクタを操作することによりビデオ・ゲームを行なうことができるのは上述した処理と同様である。パスワード入力画面の呼出操作が誤っていると(ステップ72でNO)、上述したのと同様にしてキャラクタの選択動作が行われる(ステップ63)。

【0054】ユーザがパスワードを決定し入力する場合において、同一のパスワードが入力されると、どのような色のキャラクタを表示させればよいかが分からなくなる。このため同一のパスワードが入力されたときには、同一のパスワードを入力したそれぞれのユーザの点数を比較して、点数の高い方のユーザから入力されたパスワ



ードによって特定されるキャラクタを有効なキャラクタと疑性すればよい。この場合、この実施例では後に最高点数を取ったユーザの点数の方が高いので後にゲームを行ったユーザによって特定されるキャラクタが有効なキャラクタとされるようになる。

【0055】上述の実施例では、最高点数を取ったユーザがキャラクタの所望の部位の色を変えることができるが、必ずしも最高点数を取った場合にキャラクタの所望の部位の色を変えることができるようにしなくともよい。

【0056】たとえば、一人プレイ・ゲームにおいて特定のキャラクタを連続して使用してビデオ・ゲームをクリアした場合、敵キャラクタを連続して倒した場合、同じキャラクタを用いて連続してビデオ・ゲームを行った場合、特定のコマンドを操作部につかって入力した場合、最高得点をとったときに名前を入れるゲームであれば、名前を入れる代わりに所定のコマンドを入力する場合、敵キャラクタに一度も負けずに複数人の敵キャラクタに勝った場合、誰でも最初から色を変えることを可能にした場合、最高得点をとった場合においてその最高得点が抜かれるまでの間は最高得点者が何度でもキャラクタの色を変更できるようにする場合、特定の特殊攻撃によって敵キャラクタを倒した場合、引き分けて再戦した場合において所定回以上勝った場合、複数種類の攻撃のうち特定の攻撃のみで敵キャラクタに勝った場合などのときにキャラクタの所望の部位の色を変えることができるようにしてもよい。

【0057】さらにキャラクタの所望の部位の色を変えるだけでなく、キャラクタの部位の組み替え、キャラクタの衣装の着せ替え、ビデオ・ゲームの背景の色彩の変更、ビデオ・ゲームの背景のパーツの変更、キャラクタの髪型、声、せりふ、大きさ、名前の変更、キャラクタが使用する技、その効果、攻撃方法、防御方法の設定の変更、BGMや効果音の変更、8方向レバーやボタンの設定の変更などを可能にしてもよい。

【0058】色を変えるプレイヤ・キャラクタ、敵キャラクタなどの部位は、プレイヤ・キャラクタ、敵キャラクタなどの種類によるが、たとえば、頭、胸、腹、腰、右腕、左腕、左足、右足、髪、眼、鼻、耳、右肩、左肩、右肘、左肘、右手、左手、右膝、左膝、羽、シッポ、背びれ、皮膚、角などがある。また色を変えるキャラクタ

クタの着衣の部分には上着、パンツ（ズボン）、スカート、ブーツ（靴）、グローブ（手袋）、帯、マント、マフラー、装飾品（腕輪、イヤリング、ネックレスなど）、帽子（ヘッドギア、ヘルメットなど）、肘あて、膝あて、眼鏡などがある。さらにキャラクタの武器、防具（兜、鎧、小手、具足、盾、刀、剣、槍、銃、仮面）などの色を変えてもよい。

【図面の簡単な説明】

【図1】ビデオ・ゲーム装置の斜視図である。

【図2】操作部を示している。

【図3】ビデオ・ゲーム装置の電気的構成の一部を示すブロック図である。

【図4】ROMの内容を示している。

【図5】RAMの内容を示している。

【図6】ビデオ・ゲームが終了したときの処理手順を示すフローチャートである。

【図7】表示画面の一例を示している。

【図8】表示画面の一例を示している。

【図9】表示画面の一例を示している。

【図10】表示画面の一例を示している。

【図11】ビデオ・ゲーム開始時の処理手順を示すフローチャートである。

【図12】表示画面の一例を示すフローチャートである。

【図13】ビデオ・ゲームの開始時の処理手順を示すフローチャートである。

【図14】表示画面の一例を示している。

【図15】ビデオ・ゲームの開始時の処理手順を示すフローチャートである。

【図16】表示画面の一例を示している。

【符号の説明】

1 ビデオ・ゲーム装置

2 表示装置

10 操作部

11 8方向レバー

12 スタート・ボタン

20 CPU

21 ROM

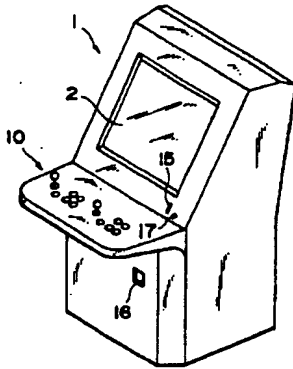
22 RAM

23 画像発生回路

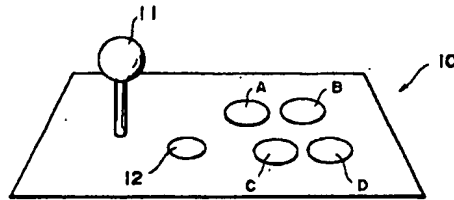
【図5】

プレイヤ・キャラクタの色	パスワード
ボディ……赤	ABCDE
⋮	⋮

【図1】



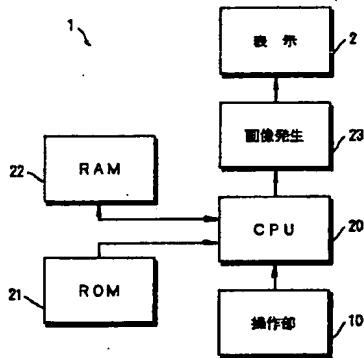
【図2】



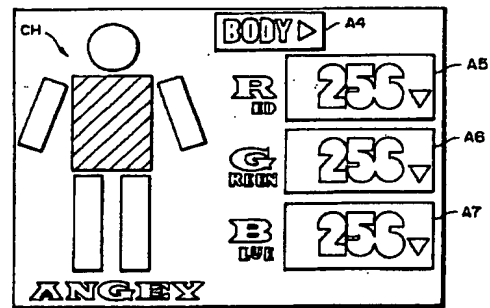
【図4】

プレイヤー・キャラクターの色	パスワード
ボディ……青	AAAAA
：	BBBBB
：	CCCCC
：	：

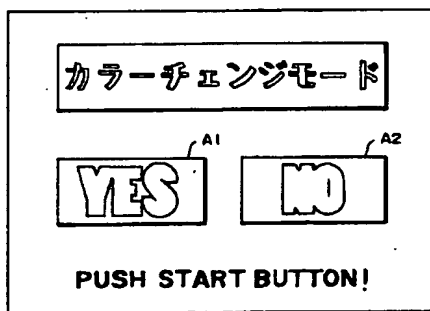
【図3】



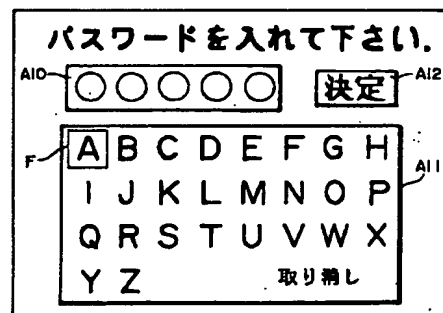
【図8】



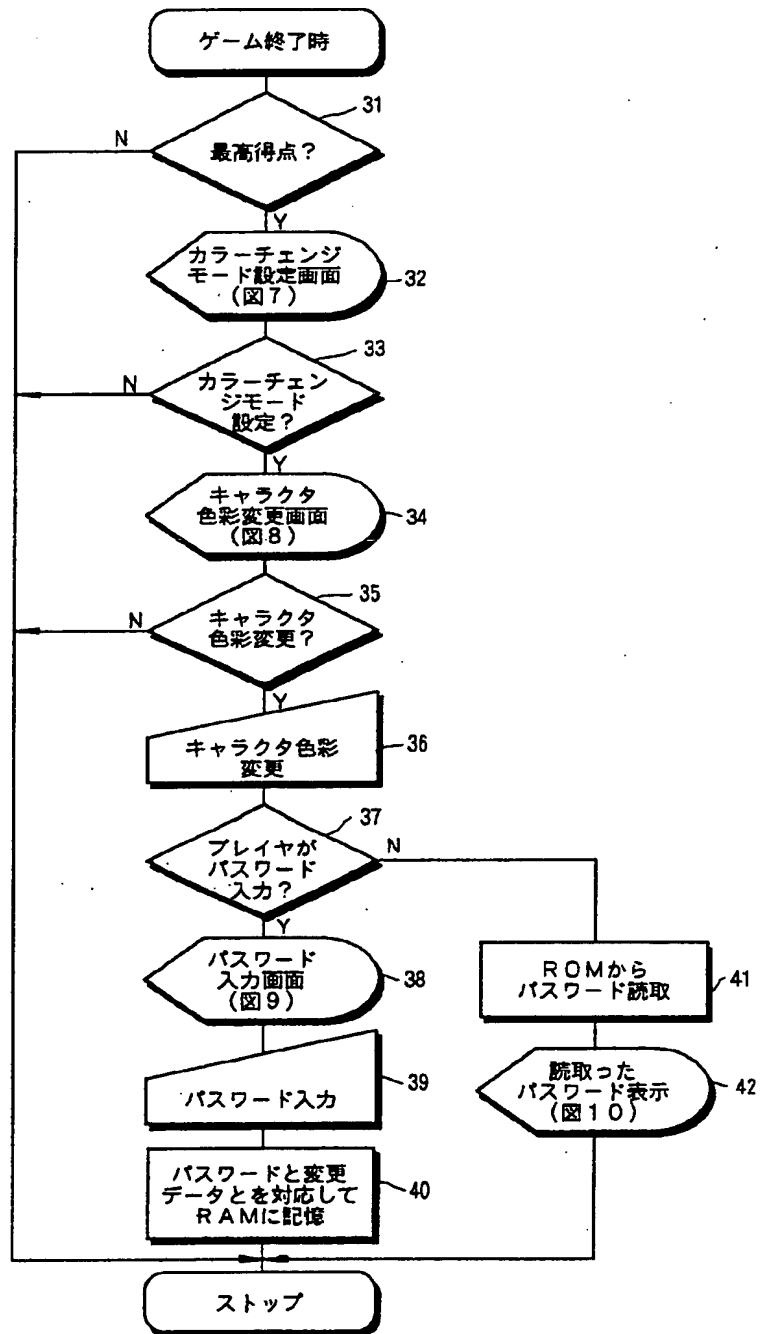
【図7】



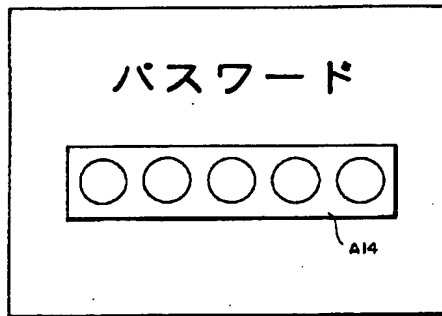
【図9】



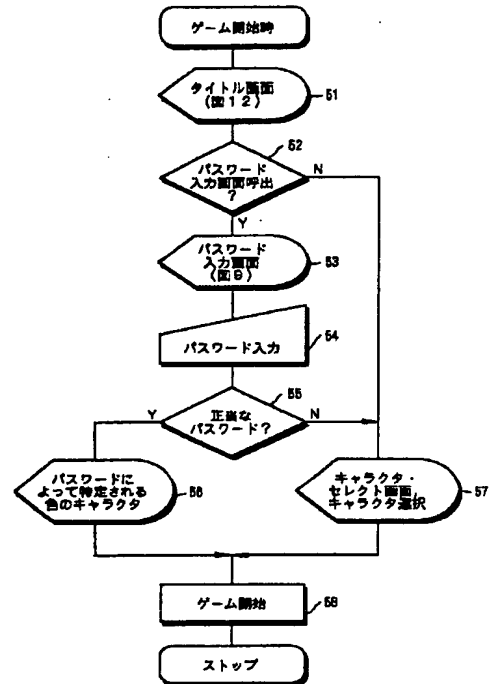
【図6】



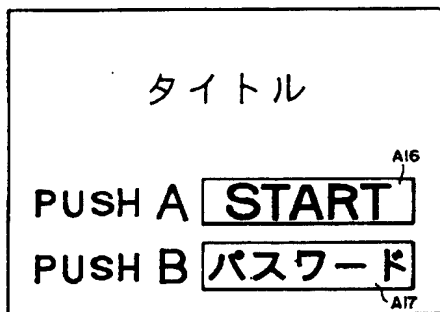
【図10】



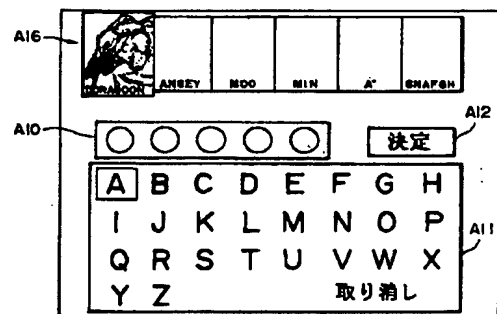
【図11】



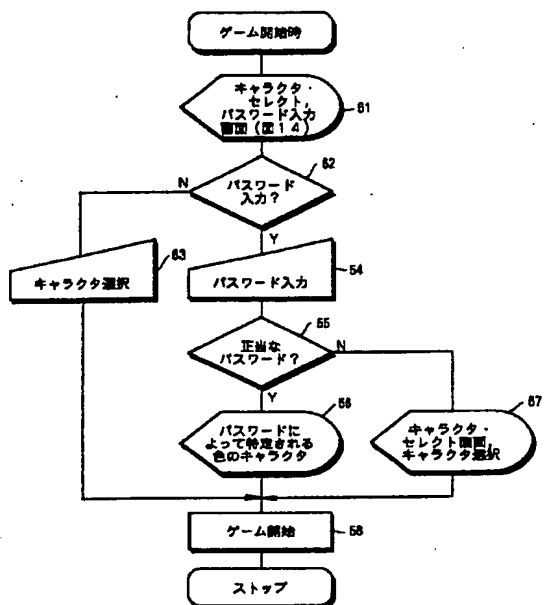
【図12】



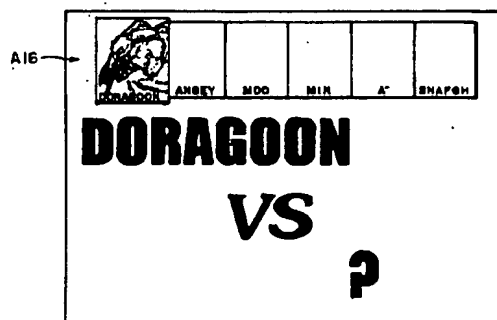
【図14】



【図13】



【図16】



【図15】

